

**System for identifying players at an automatic games machine includes a central controller and keys for controlling the course of a game and for entering an identification code.**

Publication number: DE19952691 (A1)

Publication date: 2001-05-03

Inventor(s): ALBRECHT LUTZ BERNHARD [DE] +

Applicant(s): BALLY WULFF AUTOMATEN GMBH [DE] +

Classification:

- international: G07C9/00; G07F17/32; G07F7/10; G07C9/00; G07F17/32; G07F7/10; (IPC1-7): G07C9/00; G07F17/34; G07F7/08

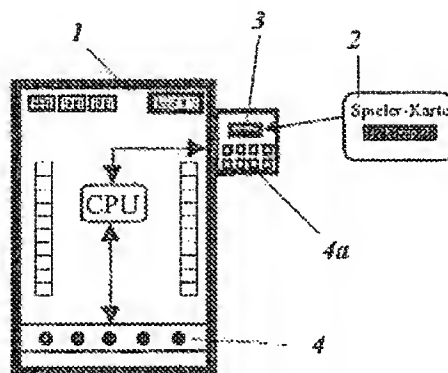
- European: G07C9/00B6B; G07F17/32; G07F7/10

Application number: DE19991052691 19991102

Priority number(s): DE19991052691 19991102

Abstract of DE 19952691 (A1)

A personal game ID card (2) with an ID code is prepared for each player who inserts this ID card into an automatic games machine (1) via a reading device (3). The player enters an ID code through keys (4) for controlling the course of a game and/or keys (4a) for entering an ID code. A central controller (CPU) compares the ID code entered with the ID code stored on the ID card. If these match, the player gets access to the games machine.



Data supplied from the *espacenet* database — Worldwide



19 BUNDESREPUBLIK  
DEUTSCHLAND



DEUTSCHES  
PATENT- UND  
MARKENAMT

12 **Offenlegungsschrift**  
10 **DE 199 52 691 A 1**

51 Int. Cl.<sup>7</sup>:  
**G 07 F 17/34**  
G 07 F 7/08  
G 07 C 9/00

21 Aktenzeichen: 199 52 691.5  
22 Anmeldetag: 2. 11. 1999  
43 Offenlegungstag: 3. 5. 2001

DE 199 52 691 A 1

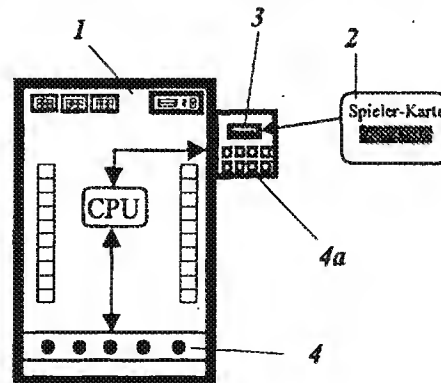
71 Anmelder:  
Bally-Wulff Automaten GmbH, 12045 Berlin, DE

72 Erfinder:  
Albrecht, Lutz Bernhard, 13503 Berlin, DE

Die folgenden Angaben sind den vom Anmelder eingereichten Unterlagen entnommen

54 System zur Identifizierung von Spielern an einem Spielautomaten

57 Die vorliegende Erfindung betrifft ein System zur Identifizierung von Spielern an einem Spielautomaten nach dem Oberbegriff des Hauptanspruchs.  
Die Aufgabe der Erfindung besteht darin, ein derartiges System vorzuschlagen, mittels welchem es möglich ist, nur Spielern, die ein vorgegebenes Mindestalter aufweisen, das Spielen an derartigen Automaten zu gestatten. Diese Aufgabe wird dadurch gelöst, daß jedem Spieler zunächst eine persönliche Identifizierungseinheit mit einem Identifizierungscode erstellt wird. Diese Identifizierungseinheit wird bei der beabsichtigten Benutzung eines Spielautomaten durch den Spieler über eine Leseeinrichtung in den Spielautomaten eingegeben. Nachfolgend wird durch den Spieler über die Tasten zur Spielablaufsteuerung und/oder speziellen Tasten zur Eingabe eines Identifizierungscodes ein Identifizierungscode eingegeben und über die zentrale Steuereinheit des Spielautomaten der eingegebene Identifizierungscode mit dem auf der Identifizierungseinheit gespeicherten Identifizierungscode verglichen. Erst bei festgestellter Übereinstimmung des über die Tasten eingegebenen Identifizierungscodes und dem auf der Identifizierungseinheit gespeicherten Identifizierungscode erfolgt eine Freischaltung des Spielautomaten für dessen Bespielung.



DE 199 52 691 A 1

Die vorliegende Erfindung betrifft ein System zur Identifizierung von Spielern an einem Spielautomaten nach dem Oberbegriff des Hauptanspruchs.

Für das Spielen an Spielautomaten bestehen seitens des Gesetzgebers eine Reihe von Auflagen, die unter anderem darin bestehen, daß die Spieler ein vorgegebenes Mindestalter (zumeist 18 Jahre) nicht unterschreiten dürfen. Die Einhaltung dieser Vorgaben ist insbesondere bei öffentlich zugänglichen aufgestellten Spielautomaten nahezu unmöglich. Beim Betreiben von Spielautomaten in Gaststätten und Spielhallen obliegt die Überprüfung der Einhaltung dieser Altersbegrenzung der Spieler dem Wirt bzw. der Aufsicht. Doch eine tatsächliche Überprüfung ist in der Praxis kaum bzw. nur schwer möglich, so daß es auch jüngeren Spielern möglich ist, diese Spielautomaten zu benutzen.

Aus dem Stand der Technik ist es beispielsweise nach DE 197 56 736 A1 bekannt, bestimmte Funktionen eines Spielautomaten in Abhängigkeit einer eingeführten und entsprechend kodierten Karte freizugeben. Ein Vergleich zwischen den Code-Daten, die auf der eingeführten Karte gespeichert sind und eines durch den Spieler für dessen Identifizierung einzugebenden Identifizierungscodes ist hier jedoch nicht vorgesehen. So kann nach dieser Lösung auch ein beliebiger Spieler mit der Spielerkarte eines anderen Spielers der möglicherweise die Mindestalterforderung erfüllt – gespielt werden.

Ausgehend von diesen Nachteilen besteht die Aufgabe der Erfindung darin, ein System zur Identifizierung von Spielern an Spielautomaten vorzuschlagen, mittels welchem es möglich ist, nur Spielern, die ein vorgegebenes Mindestalter aufweisen, das Spielen an derartigen Automaten zu gestatten.

Diese Aufgabe wird durch die kennzeichnenden Merkmale des Hauptanspruches in Verbindung mit den Merkmalen des Oberbegriffs gelöst. Vorteilhafte Weiterbildungen der erfindungsgemäßen Grundidee sind in den Unteransprüchen aufgezeigt.

Die erfindungsgemäße Lösung zeichnet sich dadurch aus, daß jedem Spieler zunächst eine persönliche Identifizierungseinheit mit einem Identifizierungscodes erstellt wird. Diese Identifizierungseinheit wird bei der beabsichtigten Benutzung eines Spielautomaten durch den Spieler über eine Leseeinrichtung in den Spielautomaten eingegeben. Nachfolgend wird durch den Spieler über die Tasten zur Spielablaufsteuerung und/oder speziellen Tasten zur Eingabe eines Identifizierungscodes ein Identifizierungscodes eingegeben und über die zentrale Steuereinheit des Spielautomaten der eingegebene Identifizierungscodes mit dem auf der Identifizierungseinheit gespeicherten Identifizierungscodes verglichen. Erst bei festgestellter Übereinstimmung des über die Tasten eingegebenen Identifizierungscodes und dem auf der Identifizierungseinheit gespeicherten Identifizierungscodes erfolgt eine Freischaltung des Spielautomaten für dessen Bespielung.

Gemäß einer ersten vorteilhaften Weiterbildung kann vorgesehen sein, daß die persönliche Identifizierungseinheit unter Vorlage eines Ausweisdokumentes des Spielers erstellt wird. Hierbei kann durch den Spieler entweder einen frei wählbaren Identifizierungscodes angegeben werden, oder dem Spieler wird ein zufällig ausgewählter Identifizierungscodes zugewiesen, der dann in einer maschinell lesbaren Form auf der Identifizierungseinheit gespeichert wird.

Nach einer zweiten vorteilhaften Gestaltungsvariante kann vorgesehen sein, daß die Identifizierungseinheit für die Dauer der Bespielung des Spielautomaten in selbigem verbleibt und der Spielautomat mit der Entnahme der Identifizierungseinheit in einen nicht spielbereiten Zustand versetzt wird.

zierungseinheit in einen nicht spielbereiten Zustand versetzt wird.

Alternativ hierzu kann aber auch vorgesehen sein, daß die Identifizierungseinheit nach erfolgreicher Identifizierung des Spielers aus dem Spielautomaten entnommen und der Spielautomat nach Rückzahlung von Restguthaben und/oder Gewinn oder nach Überschreitung einer vorgegebenen Zeitspanne bei einem Guthaben, welches für die Durchführung von Spielen nicht mehr ausreichend ist, in einen nicht spielbereiten Zustand versetzt wird.

Nach einer weiteren vorteilhaften Ausgestaltung der erfindungsgemäßen Grundidee kann vorgesehen sein, daß die Identifizierungseinheit als Karte ausgebildet ist, die einen Magnetstreifen und/oder einen Chip zumindest zur Speicherung des Identifizierungscodes aufweist.

Nachfolgend soll das erfindungsgemäße System zur Identifizierung von Spielern an einem Spielautomaten an Hand eines Ausführungsbeispiels und der Figuren näher beschrieben werden.

Ausgangspunkt für die Beschreibung des erfindungsgemäßen Systems bildet der Umstand, daß jedem Spieler eine persönliche Identifizierungseinheit 2 erstellt werden muß. Hierzu hat der (zukünftige) Spieler zunächst ein Ausweisdokument vorzulegen, um sicherzustellen, daß er zumindest die Altersvorgabe für die Bespielung von Spielautomaten erfüllt. Ist dies der Fall, so wird dem Spieler die persönliche Identifizierungseinheit 2 erstellt, auf der nun ein persönlicher Identifizierungscodes beispielsweise in Form einer Codenummer gespeichert wird. Hierbei ist es für die Funktionsweise des Systems gleich, ob der Spieler sich seine Codenummer selbst auswählen kann, oder ob ihm eine Codenummer zugewiesen wird. Mit dieser persönlichen Identifizierungseinheit kann sich der Spieler nun zu einem erfindungsgemäß ausgebildeten Spielautomaten 1 begeben.

Dieses Spielautomat 1, ist zusätzlich mit einer Leseeinrichtung 3 versehen. Hierbei dient diese Leseeinrichtung 3 zur Aufnahme der Identifizierungseinheit 2 und zur Auswertung der darauf gespeicherten Daten – dem persönlichen Identifizierungscodes.

Nachdem der Spieler seine persönliche Identifizierungseinheit 2 in die Leseeinrichtung 3 eingesteckt hat, muß er nun über die Tasten 4, welche während des Spielbetriebes zur Spielablaufsteuerung dienen, seinen persönlichen Identifizierungscodes eingeben. Dies kann in der Art erfolgen, daß beispielsweise jede Taste 4 für die Eingabe einer Ziffer der Codenummer dient. Besteht der persönliche Identifizierungscodes eines Spielers beispielsweise aus der Ziffernfolge 1 3 5 7, so ist die linke Taste 4 des Tastenblocks zur Spielablaufsteuerung einmal, die zweite Taste 4 dreimal, die dritte Taste 4 fünfmal und die vierte Taste 4 siebenmal zu betätigen. Diese Codeeingabe wird von der zentralen Steuereinheit CPU des Spielautomaten 1 aufgenommen und mit dem auf der persönlichen Identifizierungseinheit 2 gespeicherten Code verglichen. Erst bei einer festgestellten Übereinstimmung der eingegebenen und der gespeicherten Codenummer erfolgt eine Spielbereitschaltung des Spielautomaten 1 und der Spieler kann nun am Spielautomaten 1 nach Eingabe eines Guthabens, daß zumindest zur Durchführung eines Spieles ausreichend ist, mit der Bespielung beginnen.

Eine alternative Ausführung kann darin bestehen, daß wie in Fig. 2 dargestellt eine separate Leseeinrichtung 3 mit Tasten 4a zur Eingabe des persönlichen Identifizierungscodes vorgesehen ist. Der Ablauf von Eingabe der persönlichen Identifizierungseinheit 2, Codeeingabe über die Tasten 4a, Vergleich der Codes über die CPU und Freischaltung des Spielautomaten 1 bei festgestellter Übereinstimmung erfolgt hier in gleicher Weise, wie zuvor beschrieben.

Nachdem die Freischaltung des Spielautomaten 1 erfolgt

ist, bestehen für die weitere Handhabung der persönlichen Identifizierungseinheit 2 erfindungsgemäß zwei Möglichkeiten. Entweder die persönliche Identifizierungseinheit 2 verbleibt während der Dauer der Bespielung des Spielautomaten 1 in der Leseeinrichtung 3, wobei mit deren Entnahme der Spielautomat 1 sofort wieder in einen nicht spielbereiten Zustand versetzt wird.

Alternativ hierzu kann jedoch auch vorgesehen sein, daß der Spieler nach seiner erfolgreichen Identifikation die persönliche Identifizierungseinheit 2 aus der Leseeinrichtung 3 entnimmt und nun für die Dauer eines ausreichenden Spielguthabens der Spielautomat 1 spielbereit bleibt. Wird die Rückgabetaste zur Auszahlung von Restguthaben und/oder Gewinnen betätigt, oder über eine vorgegebene Zeitspanne (beispielsweise 30 Sekunden) ein für die weitere Bespielung nicht mehr ausreichendes Guthaben festgestellt, so versetzt die CPU den Spielautomaten 1 in einen nicht spielbereiten Zustand.

Will der Spieler zu einem späteren Zeitpunkt erneut die Bespielung eines erfindungsgemäß ausgebildeten Spielautomaten 1 aufnehmen, so hat er zunächst seine persönliche Identifizierungseinheit 2 in die Leseeinrichtung 3 einzustecken und in der oben beschriebenen Art und Weise zu verfahren.

#### Patentansprüche

25

1. System zur Identifizierung von Spielern an einem Spielautomaten, welcher zumindest eine zentrale Steuereinheit und Tasten zur Spielablaufsteuerung und 1 oder Tasten zur Eingabe eines Identifizierungscodes aufweisen, dadurch gekennzeichnet, daß jedem Spieler eine persönliche Identifizierungseinheit (2) mit einem Identifizierungscode erstellt wird, daß diese Identifizierungseinheit (2) durch den Spieler über eine Leseeinrichtung (3) in den Spielautomaten (1) eingegeben wird, daß nachfolgend durch den Spieler über die Tasten zur Spielablaufsteuerung (4) und/oder Tasten zur Eingabe eines Identifizierungscodes (4a) ein Identifizierungscode eingegeben wird, daß über die zentrale Steuereinheit (CPU) der eingegebene Identifizierungscode mit dem auf der Identifizierungseinheit (2) gespeicherten Identifizierungscode verglichen wird und daß erst bei festgestellter Übereinstimmung des über die Tasten (4, 4a) eingegebenen Identifizierungscodes und dem auf der Identifizierungseinheit (2) gespeicherten Identifizierungscode eine Freischaltung des Spielautomaten (1) zur Bespielung erfolgt.
2. System zur Identifizierung von Spielern an einem Spielautomaten nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß die persönliche Identifizierungseinheit (2) unter Vorlage eines Ausweisdokuments des Spielers erstellt wird und daß der Spieler hierbei einen frei wählbaren Identifizierungscode angibt oder daß dem Spieler hierbei ein zufällig ausgewählter Identifizierungscode zugewiesen wird und daß dieser Identifizierungscode in einer maschinell lesbaren Form auf der Identifizierungseinheit (2) gespeichert wird.
3. System zur Identifizierung von Spielern an einem Spielautomaten nach Anspruch 1 oder 2, dadurch gekennzeichnet, daß die Identifizierungseinheit (2) für die Dauer der Bespielung des Spielautomaten (1) in selbigem verbleibt und der Spielautomat (1) mit der Entnahme der Identifizierungseinheit (2) in einen nicht

spielbereiten Zustand versetzt wird.

4. System zur Identifizierung von Spielern an einem Spielautomaten nach Anspruch 1 oder 2, dadurch gekennzeichnet, daß die Identifizierungseinheit (2) nach erfolgreicher Identifizierung des Spielers aus dem Spielautomaten (1) entnommen und der Spielautomat (1) nach Rückzahlung von Restguthaben und/oder Gewinn oder nach Überschreitung einer vorgegebenen Zeitspanne bei einem Guthaben, welches für die Durchführung von Spielen nicht mehr ausreichend ist, in einen nicht spielbereiten Zustand versetzt wird.

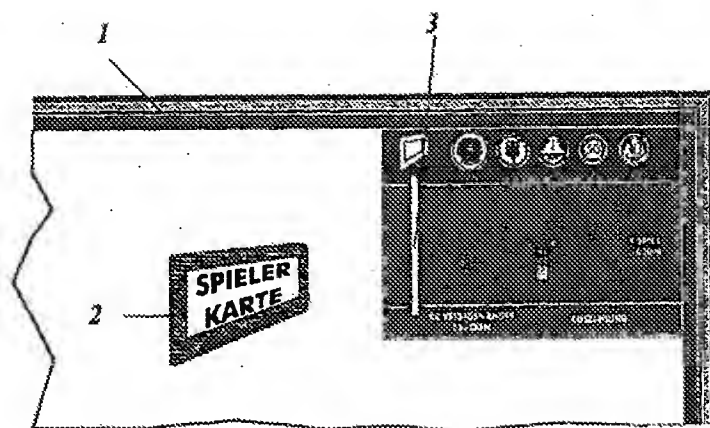
5. System zur Identifizierung von Spielern an einem Spielautomaten nach mindestens einem der Ansprüche 1 bis 4, dadurch gekennzeichnet, daß die Identifizierungseinheit (2) als Karte ausgebildet ist, die einen Magnetstreifen und/oder einen Chip zumindest zur Speicherung des Identifizierungscodes aufweist.

---

Hierzu 1 Seite(n) Zeichnungen

---

**Fig. 1**



**Fig. 2**

